

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memberikan peranan penting dalam membentuk manusia yang berkualitas dan berpotensi. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang pada hakikatnya pendidikan itu bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 berbunyi:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

UNESCO melaporkan pada tahun 2014 mutu pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-57 dari 115 negara berdasarkan penilaian *Education Development Index (EDI)* atau Indeks Pembangunan Pendidikan (Humas, 2015). Total nilai EDI itu diperoleh dari rangkuman perolehan empat kategori penilaian, yaitu angka partisipasi pendidikan dasar, angka melek huruf pada usia 15 tahun ke atas, angka partisipasi menurut kesetaraan gender, dan angka bertahan siswa hingga kelas V Sekolah Dasar (Dellasera, 2013).

Berbagai inovasi dan program pendidikan telah dilaksanakan pemerintah dalam upaya memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia, antara lain

penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku ajar atau buku referensi lainnya, peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan lainnya melalui pelatihan, serta peningkatan mutu pembelajaran di sekolah, salah satunya dengan mengembangkan berbagai model pembelajaran. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan mendapat prioritas utama untuk menyelenggarakan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional (UN) yang turut memengaruhi kelulusan siswa di satuan pendidikannya. Matematika juga berfungsi dalam mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, dan memecahkan masalah. Meskipun *familiar*, matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang susah dan tidak menyenangkan sehingga mengakibatkan prestasi belajar matematika di sekolah masih belum menunjukkan hasil yang maksimal.

Sampai saat ini, hanya sedikit orang yang memahami pentingnya belajar matematika. Menurut Gintings (Rochmawati, 2012) beberapa peserta didik merasa bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit. Matematika sering dianggap sebagai ilmu yang hanya menekankan pada kemampuan berpikir logis dengan penyelesaian yang tunggal dan pasti. Sering kali, peserta didik mengalami hambatan dalam memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan sehingga tidak berminat mengikuti pembelajaran matematika dan rata-rata hasil belajarnya menurun. Mengingat peran matematika yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia, maka upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika memerlukan perhatian yang serius.

Menurut pengamatan penulis selama PPL di SMA Negeri 11 Makassar, tidak sedikit siswa di sekolah tersebut yang mengaku tidak bisa dan tidak menyukai matematika karena

matematika itu sulit. Apalagi jika sudah melibatkan banyak rumus atau perhitungan yang rumit dan memerlukan langkah yang panjang. Selain itu pada saat pembelajaran matematika di kelas, siswa cenderung merasa jenuh dan bosan. Demikian pula di SMP Negeri 26 Makassar, terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran matematika, yaitu rendahnya minat siswa terhadap pelajaran matematika, rendahnya keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat sehingga siswa cenderung pasif, kebanyakan siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep, serta adanya anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit sehingga kurang termotivasi belajar matematika. Hal ini disebabkan karena pola pembelajaran yang masih cenderung berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, meskipun sebenarnya guru telah berusaha semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran tersebut.

Untuk mengatasi kesulitan ini, siswa seharusnya tidak sekedar memperhatikan guru dan mencatat tetapi juga berinteraksi secara aktif selama proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran tidak terbatas pada interaksi antara siswa dengan guru saja tetapi juga interaksi antara siswa dengan siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu alternatif untuk menjadikan pembelajaran jadi lebih aktif.

Salah satu alternatif pembelajaran matematika yang mengaktifkan siswa selama pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran kooperatif siswa diberi kesempatan dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Menurut Isjoni (2013), pembelajaran kooperatif digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata

pelajaran dan berbagai usia. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan salah satu alternatif pengajaran yang diterapkan di sekolah pada pengajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dimodifikasi dimana pada tahap kerja kooperatifnya penulis menyisipkan metode *Trade a Problem*. Metode ini merupakan suatu metode diskusi yang masing-masing siswa dalam satu kelompok membuat soal uraian beserta jawabannya secara individu, kemudian soal tersebut ditukar dengan kelompok lain dan masing-masing kelompok saling mendiskusikan.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem* menuntut kreatifitas siswa dimana setiap siswa diharuskan untuk bekerja dalam kelompoknya dan menyumbangkan satu soal beserta jawaban yang kemudian ditukar dengan soal dari kelompok lain. Dengan model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem*, siswa akan lebih banyak latihan soal secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu siswa juga dapat mendiskusikan kesulitannya bersama teman sekelompoknya sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses pemahaman konsep materi maupun hasil belajarnya.

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Trade a Problem* dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 26 Makassar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

“Apakah model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 26 Makassar?”

Untuk menjawab masalah di atas, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem*?
2. Bagaimana aktivitas belajar matematika siswa selama penerapan model pembelajaran Koooperatif dengan metode *Trade a Problem*?
3. Bagaimana respons siswa setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 26 Makassar.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem*.
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar matematika siswa selama penerapan model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem*.
4. Untuk mengetahui respons siswa setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa menjadi lebih terbuka terhadap model pembelajaran yang baru dan lebih berperan aktif dalam pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik sehingga hasil belajar matematikanya pun dapat meningkat.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru menjadi lebih mengenal dan termotivasi untuk menerapkan model-model pembelajaran yang dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran di kelas

3. Bagi Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dan pemegang otoritas di sekolah dapat memperoleh informasi sebagai masukan dalam menentukan kebijakan terkait dengan proses pembelajaran matematika di kelas

4. Bagi Pembaca dan Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi referensi bagi para peneliti selanjutnya dan sebagai bahan studi banding penelitian yang relevan dikemudian hari.

E. Batasan Istilah

Untuk mengetahui penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Keefektifan pembelajaran adalah ukuran keberhasilan suatu pembelajaran baik dari segi hasil maupun proses pembelajaran. Indikator keefektifan dalam penelitian ini adalah (a) hasil belajar siswa, (b) aktivitas siswa, dan (c) respons siswa.
2. Model pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil yang bekerja bersama dalam kelompok kecil yang saling

membantu dalam belajar sehingga dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir.

3. Metode pembelajaran *Trade a Problem* merupakan metode yang memiliki tiga tahapan, yaitu: (1) siswa membuat masalah, (2) siswa menukar masalah, dan (3) siswa membandingkan jawaban
4. Model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem* adalah seluruh rangkaian kegiatan siswa dan guru yang dirancang dengan cara mengkombinasikan model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem* untuk menjadikan pembelajaran yang efektif.
5. Aktivitas siswa adalah perilaku yang ditunjukkan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem*. Aktivitas ini diamati dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.
6. Respons siswa adalah tanggapan peserta didik selama pembelajaran berlangsung terhadap pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem*. Respons siswa diukur dengan menggunakan angket respons siswa.
7. Hasil belajar matematika adalah tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika yang dicerminkan oleh nilai yang diperoleh dari hasil tes belajar yang diberikan sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran Kooperatif dengan metode *Trade a Problem* yang diukur dengan tes hasil belajar yang dikembangkan oleh peneliti.